

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bullying merupakan tindakan menggunakan kekuasaan untuk menyakiti seseorang dengan cara verbal, fisik maupun psikologis sehingga korban merasa tak berdaya (Zakiyah et al., 2017). Kasus *bullying* juga menjadi isu yang berkembang pesat di dunia bahkan di Indonesia. Pada penelitian yang telah dilakukan di Jakarta, sekitar 20,9% siswa di Jakarta mengaku pernah menjadi korban *bullying* di sekolah dan sebanyak 12.3% pernah mengalami *bullying* di luar lingkungan sekolah (Wiguna et al., 2016). Beberapa penelitian menyebutkan bahwa pencegahan tindakan *bullying* di sekolah yang paling sering dilakukan adalah meningkatkan pengawasan di sekolah. Namun, setelah diteliti lebih lanjut cara ini hanya efektif untuk jangka pendek. Oleh karena itu beberapa penelitian mengatakan bahwa dibutuhkan pendekatan positif untuk meningkatkan perilaku prososial untuk mencegah kasus *bullying* tersebut (McCarty, 2014).

Salah satu cara melakukan pendekatan positif bisa dilakukan menggunakan media *video game*. *Video game* telah menjadi suatu hiburan yang sangat populer. Penggunaan *video game* selalu meningkat dari waktu ke waktu (Anderson et al., 2014). Popularitas perkembangan *video game* sangat meningkat di Asia Tenggara. Pada tahun 2013, tercatat ada sekitar 130 juta pengguna internet dan pengguna *game* sekitar 85 juta orang. Pengguna *game online* di Indonesia berdasarkan statistik yang telah dikeluarkan mencapai 14,8 juta orang dan merupakan jumlah terbanyak di Asia Tenggara (Chung, 2015).

Beberapa penelitian, banyak ditemukan *video game* yang banyak mengandung unsur prososial, yang setengah dari pemainnya akan berperilaku saling membantu ketika bermain game tersebut (Greitemeyer dan Mugge, 2014). Banyak penelitian mengenai efek *video game*, efek positif dari *game* prososial salah satunya meningkatkan empati dan keinginan membantu sesama (Greitemeyer dan Osswald, 2010). Selain itu, bermain *video game* prososial dapat menurunkan agresivitas (Ferguson, 2015)

Berdasarkan fakta-fakta yang telah ditemukan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai pengaruh jenis *video game* terhadap perilaku prososial karena kurangnya perilaku prososial dapat menimbulkan banyak dampak negatif seperti terjadinya kasus *bullying* dan kasus negatif lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh jenis *video game* prososial terhadap perilaku prososial pemain *video game* laki-laki di warnet kota Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh jenis *video game* prososial terhadap perilaku prososial pemain *video game* laki-laki di beberapa warnet kota Malang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui populasi pemain *prososial video game* dan *violent video game* pada pemain *video game* di warnet kota Malang
2. Mengetahui jumlah pemain *video game* yang memiliki perilaku prososial tinggi

3. Mengetahui jumlah pemain *video game* yang memiliki perilaku prososial rendah

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Akademis

Dapat memberi tambahan wawasan mengenai pengaruh bermain *video game* jenis prososial dengan perilaku prososial dan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan *video game*.

1.4.2 Klinisi

Dapat digunakan sebagai wawasan mengenai tatalakasana yang tepat untuk meningkatkan perilaku prososial pada pemain *video game* dan mengantisipasi terjadinya perilaku prososial yang rendah dengan *video game* prososial

1.4.3 Masyarakat

Sebagai informasi bagi orang tua dan masyarakat dalam mengetahui dampak bermain *video game* terhadap perilaku prososial.

